

§1 Grundlegendes

§1.1 Gültigkeit

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerks unwirksam oder undurchführbar sein oder werden, bleibt davon die Wirksamkeit des Regelwerks im Übrigen unberührt. An die Stelle der unwirksamen oder undurchführbaren Bestimmung soll diejenige wirksame und durchführbare Regelung treten, deren Wirkungen der Zielsetzung am nächsten kommen, die mit der unwirksamen bzw. undurchführbaren Bestimmung verfolgt wurde. Die vorstehenden Bestimmungen gelten entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

§1.2 Definition ESL Meisterschaft

Die ESL Meisterschaft wird als Teil der ESL von der Turtle Entertainment GmbH ausgerichtet. Zur ESL Meisterschaft gehören alle Qualifikations-Turniere, die 2. Division, die reguläre Saison, Entscheidungsspiele, Finalrunden (Playoffs) und Relegationsmatches, die vor oder während einer Saison sowohl online als auch offline in der jeweiligen Disziplin (Spiel) ausgetragen werden.

§1.2.1 Definition 1., 2. und 3. Division

In einigen Regelpunkten wird zwischen den Division 1, 2 und 3 unterschieden. Grundsätzlich gelten Regeln für die 1. und 2. Division gleichermassen. Für die offene, 3. Division gelten, sofern nicht anders angegeben, eigene Regelwerke.

§1.2.2 Definition Teilnehmer

Als Teilnehmer der ESL Meisterschaft gelten alle Einzelspieler, Teams, oder Mitglieder von Teams, die aktiv an der ESL Meisterschaft teilnehmen oder für einzelne Phasen der ESL Meisterschaft qualifiziert oder gesetzt sind. Mit Beitritt eines solchen Teams oder der Teilnahme an einem Match der ESL Meisterschaft, akzeptiert der Teilnehmer dieses Regelwerk.

§1.3 Ligaleitung

Die Ligaleitung wird gebildet durch die Turtle Entertainment GmbH.

Turtle Entertainment GmbH

Schanzenstr. 23

51063 Köln

Deutschland

<http://www.turtle-entertainment.com>

Durchgeführt wird der Spielbetrieb von Mitarbeitern der Ligaleitung, sowie ESL Referees:

Carsten Kramer	Director League Operations
Jens Keßel	Specialist League Operations
Timo Laabs	Referee
Christian Wigger	Referee
Dominik Grünberger	Referee
Jan-Philipp Busch	Referee

§1.4 Regeländerungen

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, dieses Regelwerk bei Bedarf zu ändern, oder zu erweitern. Kurzfristige Änderungen werden den Teams in der Regel per E-Mail mitgeteilt.

§1.5 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt nur für die ESL Meisterschaft. Regelwerke anderer Bereiche/Wettbewerbe haben für die Meisterschaft keine Gültigkeit. Strafen aus anderen ESL Bereichen wirken sich grundsätzlich nicht auf Teilnehmer der Liga aus und umgekehrt. Bestimmte Vergehen, wie Cheating, oder Beleidigungen, können jedoch produkt- und bereichsübergreifend geahndet werden. In speziellen Fällen kann die Ligaleitung im Sinne des Wettbewerbs, der Sportlichkeit und des Fair-Play Gedanken Entscheidungen treffen, die nicht vom Regelwerk abgedeckt sind.

§1.6 ESIC

Die ESL und ihre Wettbewerbe sind Teil der ESIC, der Esports Integrity Coalition. Alle Regularien und Richtlinien der ESIC gelten also auch für die ESL Meisterschaft. Die ESIC Programme sind auf <http://www.esportsintegrity.com/> verfügbar. Nachfolgend die größten Vergehen und Strafen. Ein vollständiger Überblick ist der ESIC Webseite zu entnehmen. Alle genannten Strafen erhöhen sich für Wiederholungstäter im Normalfall auf eine lebenslange Sperre.

§1.6.1 Cheating

Jede Form des Cheatings ist verboten. Darunter fallen z.B. Aimbots, Maphacks, Ghosting durch Streams, etc. Der überführte Spieler wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und zwischen zwei Jahren und lebenslang gesperrt, abhängig vom Alter des Spielers, der Art des Cheatings, sowie der Wichtigkeit des Wettbewerbs. Cheating im Rahmen der ESL Meisterschaft hat im Normalfall eine Sperre von mindestens 5 Jahren zur Folge. Hat ein überführter Spieler bereits mit einem Team an einem Match der ESL Meisterschaft teilgenommen, wird das Team aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht. Falls nicht, wird das Team mit 6 Minor Penalties (Liga)/4 Strafpunkten (2. Division) bestraft.

§1.6.2 Matchabsprachen, Wettbetrug

Einem Teilnehmer ist es nicht gestattet, auf Matches und Resultate der ESL Meisterschaft zu wetten, oder sich in sonst einer Weise an Wetten, die Meisterschaft betreffend, zu beteiligen. Dies schließt die 2. Division oder andere Qualifikationen ein. Bei Verstößen wird der Spieler für 5 Jahre gesperrt. Mildernde Umstände im Sinne des ESIC Programms können zu einer reduzierten Strafe führen. Eine längere Sperre und eine Geldstrafe sind in schweren Fällen ebenfalls möglich. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

§1.6.3 Doping, Drogen

Das Spielen unter Drogeneinfluss, insbesondere dem Einfluss leistungssteigernder Mittel (Doping) ist verboten. Verstöße werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

§1.6.2 Matchabsprachen, Wettbewerbsverzerrung

Absprachen zur Beeinflussung des Wettbewerbs gelten als Betrug und werden mit Sperren zwischen 1 und 2 Jahren geahndet. Das betreffende Team wird aus der laufenden Saison ausgeschlossen und alle bereits erspielten Ergebnisse aus der Wertung gelöscht.

§1.7 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmer haben sich respektvoll gegenüber Vertretern der ESL, Presse, Zuschauern, Partnern und anderen Spielern zu verhalten. In ihrer Vorbildfunktion sind die Teilnehmer angehalten, den eSport, die ESL und deren Sponsoren in der Öffentlichkeit würdig zu vertreten. Beleidigungen, Drohungen, Täuschungsversuche, Spamming und sonstige Unsportlichkeiten werden mit Strafen geahndet. Das gilt sowohl für Vergehen im Spiel als auch in Chats, Messengern, Kommentaren und anderen Medien. Die Teilnahme an Matches der ESL Meisterschaft unter Drogen- oder Alkohol-Einfluss ist untersagt. Verstöße gegen den Verhaltenskodex können je nach Schwere des Falles zu

Strafen bis hin zur Disqualifikation führen.

§1.8 Strafen

Strafen der ESL Meisterschaft können sowohl Sperren, Strafpunkte, als auch Disqualifikation sein. Die Höhe der Strafe richtet sich nach der Schwere des Vergehens und kann bei wiederholten Verstößen erhöht werden.

§1.8.1 Strafpunkte

Strafpunkte in der Liga sind in Minor- und Major-Penalties unterteilt. Diese Strafpunkte bedeuten Preisgeldabzug in der jeweiligen Saison. Ein Minor-Penalty entspricht einem Prozent (1%) Abzug vom Saisongewinn. Ein Major-Penalty entspricht zehn Prozent (10%) Abzug vom Saisongewinn. In der 2. Division führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

§1.8.2 Sperren

Zeitliche Sperren betreffen in der Regel einzelne Spieler, können aber auch ganze Teams oder Organisationen umfassen.

§1.8.3 Disqualifikation

Besonders schwere Vergehen (z.B. Cheating), oder übermäßiges Fehlverhalten können zur sofortigen Disqualifikation führen. Bei einer Disqualifikation verliert der Teilnehmer alle bis dahin erspielten Preisgelder der jeweiligen Saison und darf in der Folgesaison nicht an der Liga teilnehmen. In der 2. Division führen Strafpunkte ab einem theoretischen Preisgeldabzug von insgesamt 30% und mehr zu einem sofortigen Ausschluss aus der Liga.

§1.9 Altersbeschränkung

An der ESL Meisterschaft teilnehmen darf nur, wer mindestens das 16. Lebensjahr vollendet hat.

§1.10 Vereinbarungen zwischen Teilnehmern

Die ESL oder Turtle Entertainment sind nicht verantwortlich für Verträge oder Abmachungen zwischen Teilnehmern. Derartige Vereinbarungen sind Sache der betreffenden Vertragsparteien, dürfen jedoch nicht gegen Regeln, AGB oder Nutzungsbedingungen der ESL verstoßen.

§1.11 Teilnahme an anderen ESL Wettbewerben

Wer Mitglied in einer Organisation ist, die als Lizenzhalter oder direkt mit einem Team in der ESL Meisterschaft involviert ist, darf nicht gleichzeitig Mitglied in einer anderen Organisation sein, die als Lizenzhalter oder direkt mit einem Team in der gleichen Disziplin in der Meisterschaft, oder anderen nationalen ESL Wettbewerben, der ESL One, den Intel Extreme Masters, der ESL Mountain Dew League, oder der ESL Pro League involviert ist. Die Mitgliedschaft in einem Team wird nicht allein durch den ESL Teamaccount bestimmt, sondern auch anhand von Teilnahmen in externen Wettbewerben, der Identifikation mit anderen Teams über das Spielerprofil, anderen öffentlichen Stellen (Stream, Socialmedia), oder Webseiten der jeweiligen Organisation.

Auch für 1on1-Spieler ist die gleichzeitige Teilnahme an sich überschneidenden nationalen ESL Wettbewerben in der gleichen Disziplin nicht gestattet.

§1.11.1 Teilnahme mehrerer Teams einer Organisation

Eine Organisation darf immer nur mit einem Team pro Saison in der 1. oder der 2. Division vertreten sein. Ein zweites Team in der 3. Division ist erlaubt, wenn es personell keine Überschneidungen in den Teamaccounts gibt. Verstöße können mit der Disqualifikation aller betroffenen Teams geahndet werden. Unterhält eine Organisation der 1. oder 2. Division zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der 3. Division, verliert dieses Team das Aufstiegsrecht. Auch dann, wenn der Slot an Spieler oder ein anderes Team abgegeben wird. Das Aufstiegsrecht geht ebenfalls verloren, wenn ein Teilnehmer mehrere Teams in der 3. Division unterhält.

§1.12 Spiel-Übertragungen

Sämtliche Übertragungsrechte für alle Begegnungen liegen, unabhängig vom Übertragungszeitpunkt, ausschließlich bei der ESL. Dies beinhaltet alle Formen der Übertragung und Spielaufzeichnung, wie z.B. IRC Bots, Shoutcasts, GoTV, Replays oder TV Übertragungen. Die ESL kann die Übertragungsrechte für einzelne Begegnungen oder eine Mehrzahl an Begegnungen an Dritte übertragen oder auch an die Teilnehmer der Begegnung selber. In diesem Fall muss dies im Vorfeld der Begegnung mit der Ligaleitung abgesprochen werden. Offiziell benannte Streams können von den Teilnehmern nicht abgelehnt werden.

§1.12.1 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, für Interviews nach einem Match zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager. Die Interviewpartner wird der Ligaleitung bis spätestens 72 Stunden vor Spielbeginn mitgeteilt.

§1.12.2 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab. Als Faustregel gilt: 3 Minor Penalties pro angefangene 15 Minuten.

§1.13 Zeitangaben

Alle Zeitangaben im Regelwerk, in offiziellen E-Mails, News und Spielerrat-Beiträgen der Ligaleitung beziehen sich auf die aktuelle mitteleuropäische Sommer- oder Winterzeit CET/CEST. Andere Zeitangaben auf der Webseite (z.B. in Matches) entsprechen der Einstellung des Nutzers.

§1.14 Kommunikation

Die Kommunikation zwischen Ligaleitung beziehungsweise Referees und Teilnehmern erfolgt in der Regel über E-Mail oder Tickets auf der ESL Seite. Zum kurzfristigen Austausch gibt es für die Liga-Teilnehmer außerdem eine Discord Gruppe.

Sämtliche Inhalte von Tickets, E-Mails, Chats oder sonstigen Gesprächen mit Referees oder der Ligaleitung, sowie alle Inhalte der Discord-Gruppe sind streng vertraulich. Die Veröffentlichung derartiger Inhalte ist ohne ausdrückliche Genehmigung der Ligaleitung nicht gestattet und kann sowohl für die einzelne Person als auch das zugehörige Team zu Strafen führen.

§1.14.1 E-Mail

Jeder Teilnehmer hat die im ESL Account eingetragene E-Mail Adresse stets aktuell zu halten um wichtige Mitteilungen der Ligaleitung beziehungsweise Referees erhalten zu können.

§1.14.2 Discord

Discord wird hauptsächlich für Absprachen mit den Liga-Teilnehmern

genutzt: <https://discord.gg/JNqthJh>

Jeder Teilnehmer hat sicherzustellen, dass am Spieltag mindestens ein Vertreter für die Ligaleitung erreichbar ist.

§1.15 Sponsoren

Jede Art von Werbung oder Bezug zu pornografischen Inhalten im Rahmen der ESL Meisterschaft ist verboten. Dies schließt Firmen, Personen und Organisationen ein, die ausschließlich oder hauptsächlich in diesem Bereich aktiv sind. Die Ligaleitung behält sich ferner das Recht vor, einzelne Sponsoren zu verbieten, sollten diese dem Produkt oder dem Betreiber schaden.

§1.16 Publisher-Sperren

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Spieler, die vom Entwickler oder Publisher eines Spiels gesperrt werden, auch in der ESL Meisterschaft für eine bestimmte Zeit zu sperren, abhängig von der Schwere des Vergehens. Die Sperre beginnt dabei zeitgleich mit der Sperre des Entwicklers/Publishers, muss aber nicht genau so lange andauern.

§2 Lizenzen

§2.1 Lizenzvergabe

Spieler oder Teams, die an der 1. oder 2. Division teilnehmen, benötigen eine Lizenz für die Teilnahme. Diese wird von der Ligaleitung vergeben und ist bis zum Ende der jeweiligen Saison gültig. Dabei wird zwischen vollwertiger Lizenz und Lizenz unter Auflagen unterschieden. Die Ligaleitung kann einem Teilnehmer eine bereits erteilte Lizenz jederzeit wieder entziehen, sollten Auflagen nicht erfüllt, oder der Teilnehmer sich anderweitig in großem Maße falsch verhalten haben. In Fällen in denen zwei Drittel des Lineups die Lizenzhalterin verlassen, kann die Lizenz von der Ligaleitung überprüft und neu bewertet, d.h. dem Lizenzhalter entzogen und anderweitig vergeben werden.

§2.2 Vollwertige Lizenz

Teilnehmer der 1on1-Disziplinen erhalten immer eine vollwertige Lizenz, die an die jeweilige reale Person gebunden ist. Eine Teamlizenz wird nur an Unternehmen, Vereine oder Gewerbe vergeben (im Folgenden „Organisation“). Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Legitimität der jeweiligen Organisation im Einzelfall durch Einsicht in verschiedene Dokumente zu prüfen.

§2.3 Lizenz unter Auflagen

Jede Lizenz kann an verschiedene Auflagen gebunden sein. Grundsätzlich bekommt jedes Team, das keiner Organisation angehört, eine Lizenz unter Auflagen, die auch dann noch gilt, wenn das Team sich einer Organisation anschließt. Nach einer von der Ligaleitung bestimmten Zeit geht diese Lizenz dann in eine vollwertige Lizenz für die entsprechende Organisation über.

§2.3.1 Mehrheitslineup

Eine Lizenz unter Auflagen ist in der Regel an die Einhaltung des "Mehrheitslineups" gebunden. Ein Mehrheitslineup errechnet sich anhand der eingesetzten Spieler über einen bestimmten Zeitraum. Jeder Spieler sammelt pro Match einen "Einsatz-Punkt". Das Team kann ein Mehrheitslineup stellen, solange es Spieler einsetzt, die zusammen mehr als die Hälfte der gesamten Einsatz-Punkte des Teams mit ihren Einsatzpunkten aufbringen.

Beispiel: Team ESL spielte in der letzten Saison 12 Matches.

$12 \text{ Matches} * 5 \text{ Spieler} = 60 \text{ Einsatz-Punkte}$; 31 Punkte sind also für ein Mehrheitslineup nötig.

In der nächsten Saison will Team ESL ein neues Lineup mit Spieler A, B, C und zwei neuen Spielern aufbauen. Spieler A und Spieler B absolvierten jedes Match. Spieler C spielte 4 Matches. Also kommen sie zusammen nur auf 28 Einsatz-Punkte. Zu wenig, um die Auflage des Mehrheitslineups zu erfüllen.

§2.4 Teamsheet

Das Teamsheet wird jedem Team von der Ligaleitung zur Verfügung gestellt und ist bis zu einer im Einzelfall festgelegten Deadline ausgefüllt bei der Ligaleitung einzureichen. Fehlende Unvollständige Sheets werden mit Strafpunkten geahndet und können zum Entzug der Lizenz führen. Änderungen an dort eingetragenen Daten müssen bei der Ligaleitung nach Ablauf der Frist explizit angemeldet werden.

§2.5 Lizenzhalter

In Team-Disziplinen ist eine vollwertige Lizenz immer an die Organisation gebunden, die von ihren juristischen, oder benannten Vertretern repräsentiert werden und in Lizenzfragen erster Ansprechpartner der Ligaleitung sind. Bei Teams ohne Organisation ist die Lizenz an ein Mehrheitslineup gebunden. Diese Teams werden von benannten Vertretern repräsentiert und sind erster Ansprechpartner der Ligaleitung in Lizenzfragen.

§2.5.1 Änderungen des Lizenzhalters

Lizenzen sind grundsätzlich nicht übertragbar. Die Ligaleitung kann eine vollwertige Lizenz in eine Lizenz unter Auflagen umwandeln und umgekehrt. Wenn beispielsweise ein Team sich einer Organisation anschließt, oder sie verlässt. Solche Einzelfälle sind mit der Ligaleitung zu klären. Änderungen des/der Inhaber(s) oder der Rechtsform (wie beispielsweise Vorstandswahlen oder eine Fusion zweier Firmen) sind ebenfalls vorab mit der Ligaleitung zu klären, um eine Änderung der Lizenz zu ermöglichen.

§2.6 Lizenzen in der 3. Division

In der 3. Division hält in den 1on1 Disziplinen die reale Person die Lizenz. In Team-Disziplinen gibt es keine Lizenz. Hier hat der Ersteller des Teamaccounts grundsätzlich die Nutzungsrechte am Account und am Slot in der 3. Division, sofern er diese Rechte nicht durch die Vergabe entsprechender Webseiten-Rechte an andere Team-Mitglieder weitergibt. Qualifiziert sich ein Team unter dem Namen einer Organisation, gehen die Rechte am Account, mindestens aber die Rechte am Liga-Slot ab dem Zeitpunkt der offiziellen Qualifikation grundsätzlich an die Organisation über und die Organisation unterliegt den Lizenzregeln der ESL Meisterschaft.

§3 Saisonstruktur

§3.1 Qualifikationscups

In Ausnahmefällen kann die ESL Qualifikationscups ansetzen, um Slots in der Liga auszuspielen. Format und Teilnehmerzahl werden im Einzelfall kurzfristig bekannt gegeben. Grundsätzlich unterliegen diese Qualifikationen aber diesem Regelwerk.

§3.2 3. Division

Die 3. Division läuft in der Regel parallel zur Liga und dient als Qualifikation für die jeweils folgende Saison. Im Regelfall qualifiziert sich der beste Teilnehmer direkt für die nächste Saison. Die Plätze 2 und 3 berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Die Anmeldung zur 3. Division ist je nach Spiel bis zu unterschiedlichen Zeitpunkten möglich.

§3.2.1 Format, Regelwerk & Termine

Format, Spieltermine und Regelwerk der 3. Division werden nicht von der Ligaleitung der ESL Meisterschaft festgelegt, sondern unterliegen dem jeweiligen Ausrichter und den produkt-, wie bereichsspezifischen Regelungen. In CSGO wird die 3. Division als Teil der ESEA Ligastruktur ausgespielt. In FIFA wird die 3. Division als Ladder und Cupsystem der ESL ausgespielt. In LoL wird die 3. Division als Ladder und Cupsystem der ESL ausgespielt.

§3.3 Ligasystem

Im Ligasystem der ESL Meisterschaft gibt es insgesamt 20 Plätze. In der 1. und 2. Division jeweils zehn Teilnehmer. Hier tritt im Laufe der Saison jeder gegen jeden nach einem zu Saisonbeginn angekündigten Spielplan an. Die Teilnehmer, der 1. Division, die nach dem letzten Spieltag auf den Plätzen 1-4 liegen, qualifizieren sich für die Playoffs. Platz 10 der 1. Division steigt direkt ab, die Plätze 8 und 9 spielen in der Relegation. In der 2. Division steigt der 1. Platz direkt auf, die Plätze 2 und 3 berechtigen zur Teilnahme an der Relegation. Platz 10 der 2. Division steigt direkt ab. Platz 8 und 9 müssen in die Relegation.

§3.3.1 Wildcard

Jeder Teilnehmer hat für die reguläre Saison eine Wildcard. Diese Wildcard kann nur in Sonderfällen gezogen werden. Ob ein solcher Fall vorliegt, entscheidet die Ligaleitung im Einzelnen, ggf. in Rücksprache mit dem Teilnehmer. Die Wildcard kann bis 48 Stunden vor dem Match gezogen und das entsprechende Match dadurch verschoben werden. Unter besonderen Umständen kann eine Wildcard auch kurzfristiger genutzt werden, hat dann allerdings Strafpunkte

zur Folge. In jedem Fall behält die Ligaleitung sich das Recht vor, die Legitimität des Grundes zu prüfen.

Durch Wildcards verschobene Matches werden automatisch auf den darauffolgenden Standardtermin verschoben, können in Absprache mit dem Gegner und der Ligaleitung aber auch auf einen späteren Standardtermin, oder in besonderen Fällen auch auf einen ganz anderen Termin gelegt werden.

Die Matches der Spieltage 8 und 9 können von den Teilnehmern selbst nicht verlegt werden. Matches vorheriger Spieltage können nicht auf einen Termin nach dem 8. Spieltag verschoben werden.

§3.3.2 Ausweichtermine

Die Standardausweichtermine für Wildcard-Matches sind:

- FIFA 1. Division: Mittwoch
- FIFA 2. Division: Mittwoch
- CSGO 1. Division: Mittwoch
- CSGO 2. Division: Montag
- LOL 1. Division: Montag
- LOL 2. Division: Mittwoch

§3.3.3 No-Show

Tritt ein Teilnehmer nicht zu einem Match an, wird es als No-Show gewertet und der Gegner erhält einen Default Win. Ab einer Verspätung von 15 Minuten kann ein Referee ein Match als No-Show werten. Ein No-Show gilt zunächst immer für das erste der beiden Spiele. Ab einer Verspätung von 30 Minuten wird auch das zweite Spiel als No-Show gewertet. Wiederholtes Nicht-Antreten führt im Regelfall zu einer Disqualifikation des Teilnehmers.

§3.3.4 Saisonranking

Das Saisonranking ergibt sich aus allen bereits absolvierten Matches der regulären Saison. Über die exakte Platzierung entscheiden diese Kriterien in der nachfolgenden Reihenfolge:

1. Punkte
2. Direkter Vergleich

Danach kann die Ligaleitung Entscheidungsspiele ansetzen. Besteht diese Möglichkeit nicht, wird das Ranking zwischen diesen punktgleichen Teilnehmern ausgelost.

§3.3.5 Playoffs 1. Division

Die Playoffs werden mit vier Teilnehmern im Single Elimination ohne Spiel um Platz 3 ausgetragen. Dabei spielt der 1. Platz gegen den 4. Platz der regulären Saison und der 2. Platz gegen den 3. Platz der regulären Saison.

§3.4 Relegation

In der Relegation spielt Platz 8 der 1. Division gegen Platz 3 der 2. Division und Platz 9 der 1. Division gegen Platz 2 der 2. Division. Gespielt wird jeweils ein einzelnes Bo3 (Team)/Bo5 (1on1). Der Sieger des Matches verbleibt, bzw. steigt auf in die Liga. Der Verlierer steigt ab, bzw. verbleibt in der 2. Division. Analog gilt dies auch fuer die Relegation zwischen der 2. und 3. Division.

§4 Preisgeld

§4.1 Basispreisgelder

Für die Teilnehmer der 1. Division gibt es ein festes Preisgeld, das nach folgendem Schlüssel verteilt wird:

Platz	League of Legends	Counter-Strike GO	FIFA 18
Platz 1	13500 €	12000 €	4000 €
Platz 2	6500 €	6000 €	2000 €
Platz 3	3000 €	2600 €	1000 €
Platz 4	3000 €	2600 €	1000 €
Platz 5	1200 €	1050 €	500 €
Platz 6	1000 €	950 €	400 €
Platz 7	850 €	850 €	350 €
Platz 8	750 €	750 €	300 €
Platz 9	650 €	650 €	250 €
Platz 10	550 €	550 €	200 €

§4.2 Reisekostenunterstützung

Zusätzlich erhält jeder Teilnehmer eines Offline-Events eine Reisekostenunterstützung, die kurz nach dem Event ausgezahlt wird. In der 1on1 Disziplin beträgt diese 200 € pro Person. In den 5on5 Disziplinen erhält jedes Team 1000 €. Bei Unpünktlichkeit oder anderer durch den Teilnehmer verursachten Verzögerungen, wird die Summe um 50% reduziert. Die Reisekostenunterstützung ist von Abzügen durch Strafpunkte ausgenommen.

§4.3 Auszahlung

Angestrebt wird generell eine Auszahlung 3 Monate, spätestens jedoch 6 Monate nach dem Ende einer Saison. Das Preisgeld der League of Legends Meisterschaft wird 1 Monat nach dem Ende der Saison ausgezahlt. Eine Saison endet nach dem letzten Finale. Das Preisgeld wird an einen vom Lizenzhalter genannten Empfänger gezahlt. Gibt es keinen Lizenzhalter, kann die absolute Mehrheit der Spieler einen Empfänger benennen. Liegen ein Jahr nach dem Ende der Saison keine Empfängerdaten und keine Anfragen des Teilnehmers vor, verfällt der Anspruch auf das Preisgeld. Die Ligaleitung behält sich außerdem das Recht vor, Preisgelder eines Teilnehmers bis zur Auszahlung bei dringendem Verdacht auf Cheating oder Betrug komplett oder in Teilen zu streichen.

§4.4 Preisgeldabzüge und Verteilung

Preisgeld, das einem Teilnehmer aufgrund von Strafpunkten oder sonstigem abgezogen wurde, wandert in einen Nebentopf. Geld aus diesem Nebentopf wird unter allen Teilnehmern, die im Laufe der Saison Preisgeld gewonnen haben, aufgeteilt, wobei ein Teilnehmer nichts von seinem "eingezahlten" Geld zurückgewinnen kann. Der Nebentopf wird entsprechend der regulären Gewinne verteilt. Ein Teilnehmer, der beispielsweise 20% des regulären Saison-Preisgeldes gewonnen hat, bekommt auch 20% aus dem Nebentopf.

§5 Accountrichtlinien

§5.1. Spieleraccount

Jeder Spieler und jedes Mitglied eines Teams ist verpflichtet, Daten in seinem Teamsheet aktuell zu halten. Außerdem muss die Teams der 1. Division ein aktuelles Profilbild hochladen, auf dem die Person eindeutig zu erkennen ist. Verstöße werden in der Liga pro angebrochenem Spieltag mit 1 Minor Penalty pro Person geahndet.

§5.1.1 Premium (CSGO: ESEA; sonst: ESL)

Personen ohne Premium sind nicht spielberechtigt.

§5.1.2 Teamaccount

Für die Teilnahme an der ESL Meisterschaft ist ein speziell dafür erstellter Teamaccount zu verwenden. Teamaccounts dürfen saisonübergreifend verwendet werden, jedoch ausschließlich für die ESL Meisterschaft. Es muss ein aktuelles Logo hochgeladen sein. Erlaubt sind ausschließlich die Positionen "Manager", "Captain" und "Player".

§5.2 Teamname

Der Teamname darf nur aus dem tatsächlichen Namen des Teams und zusätzlich einem Sponsoren-Namen bestehen. Produktbeschreibungen, mehr als ein Wort und sonstige Erweiterungen sind nicht zulässig. Jeder Team- oder Sponsorenname darf nur ein Mal innerhalb einer Disziplin auftauchen. Die Änderung oder Anpassung des Teamnamens darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung durchgeführt werden.

Beispiele für zulässige

Teamnamen:

- Team ESL
- ESL Turtles

Beispiele für ungültige Teamnamen:

- ESL powered by TE
- Turtle Entertainment ESLM

§6 Allgemeine Richtlinien zum Ablauf

§6.1 Wohnort

In der ESL Meisterschaft ist grundsätzlich spielberechtigt, wer während der Saison in Deutschland, Österreich, Schweiz, oder Liechtenstein wohnt und seine Spiele von dort bestreitet. Andere Länder werden im Folgenden als "Ausland" zusammengefasst. Das Spielen aus dem Ausland, beispielsweise im Urlaub, muss von der Ligaleitung genehmigt werden und ist zu diesem Zweck mindestens eine Woche im Voraus anzumelden. Meldet der Spieler den Aufenthalt zu spät oder gar nicht an, kann dies zu einer Strafe bis hin zum Verlust der Spielberechtigung führen.

§6.1(a) 1on1-Disziplin

Ein Spieler darf zu keinem Zeitpunkt 50% oder mehr seiner Spiele aus dem Ausland gespielt haben.

§6.1(b) Team-Disziplin

Ein Team darf in einem Match nie 50% oder mehr seiner Spieler aus dem Ausland spielen lassen.

§6.2 Teams: Lineupdeadline: Ligasystem

Ab der Lineupdeadline gelten die Wechselregeln und jeder neue Spieler wird vom Wechselkontingent abgezogen.

§6.2.1 Spielerwechsel / Neuer Spieler

Ab der Lineupdeadline sind Veränderungen am Lineup wie folgt zu melden:

Verlässt ein Spieler das Team, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. Ein Referee wird den Spieler dann aus dem Teamsheet entfernen. Der Spieler darf schon vorher aus dem Teamaccount entfernt werden.

Soll ein neuer Spieler aufgenommen werden, ist ein Hinweis an die Ligaleitung via Email nötig. In dieser müssen ohne weitere Aufforderung die für das Teamsheet nötigen Daten angegeben werden. Ein Referee wird den Wechsel prüfen und entweder bestätigen, oder bei Problemen ablehnen. Erst nach der Bestätigung wird der Spieler ins Teamsheet eingetragen und darf in den Teamaccount hinzugefügt werden.

Ein neuer Spieler ist nur dann spielberechtigt, wenn er zuvor von keinem anderen Team in der ESL Meisterschaft eingesetzt wurde. Teams ohne Auflagen dürfen bis Beginn des neunten Spiels maximal 2 neue Spieler aufnehmen. Ein weiterer Spieler darf zwischen Beginn des neunten Spiels und Beginn der Playoffs oder Relegation aufgenommen werden.

Wechselmöglichkeiten verfallen nach der jeweiligen Frist, es können also keine Wechsel in spätere Phasen der Saison "mitgenommen" werden.

§6.3 Ausstieg aus der Saison

Teilnehmer, die vor Beginn des ersten Saison-Spiels ihre Lizenz abgeben oder verlieren, werden dauerhaft durch einen Nachrücker ersetzt, sofern einer gefunden werden kann.

Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, werden nicht ersetzt. Alle Matches (offen und beendet) werden aus der Wertung gestrichen. Teilnehmer, die ihre Lizenz zu einem späteren Zeitpunkt abgeben oder verlieren, sind für den Rest der Saison und die gesamte folgende Saison für die Liga gesperrt. Die Teilnahme an der 2. Division ist erst in der folgenden Saison wieder gestattet. Unterhielt die Organisation zu irgendeinem Zeitpunkt der Saison ein zweites Team in der 2. Division, ist dieses Team nicht aufstiegsberechtigt. Teams, die für die Playoffs oder Relegation qualifiziert waren, werden durch "Hochziehen" in der Liga für diese Phasen ersetzt. Der Teilnehmer verliert das gesamte Preisgeld, das bis dato gewonnen wurde oder in der Saison noch gewonnen werden könnte.

Ein Team kann nicht mit unterschiedlichen Accounts an der Meisterschaft teilnehmen. Entlässt eine Organisation sein Lineup, kann es nicht als Sponsor oder Lizenzhalter ein anderes Lineup übernehmen und dieses in der gleichen Saison weiterspielen lassen.

§6.4 Einsatz nicht spielberechtigter Spieler

Bestreitet ein nicht spielberechtigter Spieler ein Match in der ESL Meisterschaft, wird dies mit einem Major Penalty (Liga) für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhält zudem der betreffende Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens ein Match beträgt.

§6.5 Ringer/Faker

Bestreitet ein Spieler ein Match unter Vortäuschung einer falschen Identität, wird dies mit 1 Major Penalty pro Ringer/Faker für den Teilnehmer geahndet. Betreffende Matches werden als Default Loss für den Teilnehmer gewertet. In Team Disziplinen erhalten zudem die beteiligten Spieler eine individuelle Sperre, die die Ligaleitung im Einzelfall festlegt, die jedoch immer mindestens zwei Matches beträgt.

§6.6 Spieltermine

Die Spieltermine der regulären Saison werden zu Saisonbeginn vorgegeben. In besonderen Fällen können von der Ligaleitung einzelne Matches oder Spieltage ganz oder in Teilen verschoben und neu terminiert werden. Der Spieltag ist ansonsten einzuhalten. Das Verschieben von Matches durch die Teilnehmer ist nicht möglich, außer durch das Ziehen einer Wildcard. Die Termine der regulären Spieltage sind nachfolgend gelistet. Termine der Playoffs, Relegation und anderer Matches werden separat bekannt gegeben.

CSGO: 1. Division Montag / 2. Division Mittwoch

LoL: 1. Division Mittwoch / 2. Division Montag

FIFA: 1. Division Dienstag / 2. Division Dienstag

Am Spieltag gibt es standardmäßig zwei Startzeiten auf die sich die Spiele verteilen. Die spätere Startzeit ist ein ungefährender Richtwert. Die Spiele beginnen üblicherweise erst dann, wenn die Übertragung des vorherigen Spiels vollständig abgeschlossen ist. Im Zweifel ist mit einem Referee Rücksprache zu halten. Das frühzeitige Starten, oder Verzögerungen des Beginns, die die Übertragung der Spiele stören, können mit Strafpunkten geahndet werden.

§7 Richtlinien für Offline-Veranstaltungen

§7.1 Verhalten

Den Anweisungen von Referees und Angestellten der ESL und ESL TV ist in jedem Fall Folge zu leisten.

Essen im Turnierbereich ist untersagt. Getränke sind erlaubt, aber unter dem Tisch abzustellen. Gegenstände, die nicht zum Spielen benötigt werden (wie z.B. Telefone, Kaugummis, Uhren, usw.) sind vom Tisch zu entfernen. Ausnahmen sind mit dem Einverständnis eines Referees möglich (Maskottchen, Taschentuch, usw.).

Nach dem Spiel sind alle Flaschen und sonstiger vom Teilnehmer verursachter Müll an den Plätzen zu entfernen. Verstöße werden mit Strafpunkten geahndet.

Alle anwesenden Personen haben sich sportlich und der Veranstaltung angemessen zu verhalten. Fluchen, Beleidigungen, jede Form von aggressivem Verhalten (z.B. Schläge auf den Tisch), usw. können von einem Referee geahndet werden, bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung.

§7.2 Interviews

Jeder Spieler verpflichtet sich, vor Ort für Interviews vor, während und nach der Show zur Verfügung zu stehen. Bei Teams betrifft dies ebenfalls im Account eingetragene Manager.

§7.3 Kleidungsordnung

Es wird erwartet, dass Teilnehmer ihre Matches in repräsentativer, einheitlicher Kleidung ihres Teams bestreiten. Ein Vertreter der Ligaleitung kann einzelne Kleidungsstücke verbieten, wenn sie unerwünschte Logos, Schriften, oder Symbole zeigt. Kann ein Teilnehmer dieser Ordnung nicht entsprechen, wird das mit Strafpunkten geahndet.

§7.4 Hardware und Software

Grundsätzlich müssen die von der ESL zur Verfügung gestellten Monitore, PCs, Konsolen und Headsets für die Matches genutzt werden. Für Peripherie (im Einzelnen: Maus, Tastatur, Mauspad, In-ears, Headsets, Gamepads) sind die Teilnehmer selbst verantwortlich.

Spieler dürfen ihre Config und mit Einverständnis eines Referees weitere zum Spielen benötigte Software nutzen. Das Herunterladen und/oder Installieren anderer Software ist nicht erlaubt. Ausnahmen sind mit Zustimmung eines Referees möglich.

Der Einsatz von Wechselmedien (CDs, USB Sticks, usw.) ist ohne Zustimmung eines Referees nicht gestattet.

Ein Referee kann Peripherie, Software, Wechselmedien oder Einstellungen jederzeit überprüfen und verbieten.

§7.5 Verspätung

Verzögerungen im Ablauf, die durch Unpünktlichkeit oder anderweitig von einem Teilnehmer verschuldet wurden, können neben dem Abzug von 50% der Reisekostenpauschale auch mit Strafpunkten geahndet werden. Die Höhe hängt vom Einzelfall ab. Als Faustregel gilt: 3 Minor Penalties pro angefangene 15 Minuten.

§7.6 Turnierbereiche

Sofern nicht anders angekündigt, gilt in allen Turnierbereichen striktes Rauchverbot. Das Mitbringen oder Verzehren von Speisen ist nicht gestattet. Getränke sind in von der ESL zugelassenen Behältnissen erlaubt. Die Nutzung von Telefonen oder anderer unnötiger Lärm ist zu vermeiden um anderen Teilnehmern ein möglichst konzentriertes Spielen zu ermöglichen.

§8 Spielspezifische Regeln League of Legends

§8.1 Version

Sofern nicht anders angeordnet, werden Matches in League of Legends auf dem Live Realm gespielt, jeweils mit dem aktuell verfügbaren Patch und aktuell verfügbaren Champions. Die Ligaleitung kann einzelne Champions auch kurzfristig verbieten.

§8.2 Spielmodus

Ein "Match" der regulären Saison besteht aus zwei Maps, die einzeln als Hin- und Rückrunde gewertet werden. Playoffs und Relegation werden als Best of Three (Bo3) gespielt. Pro gewonnener Map erhält das Team drei Punkte.

§8.3 Gameaccount

Auf dem Live Realm ist mit dem Gameaccount zu spielen, welcher auf play.eslgaming.com registriert wurde. Dieser darf nur mit Zustimmung der Ligaleitung geändert werden. Das Spielen mit einem fehlenden oder falschen Gameaccount wird mit 2 Minor Penalties bestraft.

§8.4 Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können, gilt das Team als nicht angetreten. Sollte ein Spieler während der Partie droppen, kann er, sofern technisch möglich, dem Spiel ohne weitere Meldung an Referees oder Gegner jederzeit wieder beitreten. Spielerwechsel sind innerhalb einer Map nicht erlaubt.

§8.5 Live Realm Host

Das Team, das auf der blauen Seite spielt, ist für das Erstellen einer Matchlobby zuständig. Es sind folgende Einstellungen zu verwenden:

NAME: ESL - Teamname1 vs Teamname2

TEAM SIZE: 5

REGION: EU-WEST

GAME TYPE: Tournament Draft

ALLOW SPECTATORS: Lobby Only

PASSWORT: Das Passwort wird gesondert mitgeteilt.

§8.7 Spectator

Neben den 10 am Match beteiligten Spielern sind ausschließlich von der ESL sanktionierte Streamer zugelassen. Die ESL informiert die Teilnehmer an den Spieltagen via Discord oder den Spielplan darüber, ob ein Broadcast für einzelne Matches geplant sind.

§8.8 Skins

Es sind nur die offiziellen Skins von Riot erlaubt, das beinhaltet natürlich die im Shop oder durch Aktionen von Riot erhältlichen Spezial-Skins. Von Dritten erstellte Custom Skins sind hingegen verboten. Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, einzelne Skins auch kurzfristig zu verbieten.

§8.9 Bans und Picks

Es wird im Tournament Draft Modus gespielt. In regulären Saisonmatches in der Liga beginnt das Team auf der blauen Seite, das im Spielplan links steht. Die Seiten werden in der Rückrunde getauscht. In Best-of-Three Matches hat das besser geseedete Team, bzw. der Gewinner eines Münzwurfes, zuerst Seitenwahl. Auf der zweiten Map das andere Team. Auf der dritten Map hat das Team die Wahl, welches seine Map am schnellsten gewonnen hat. Das Verlassen des Spiels während oder nach dem Draft ist bis zum Spielstart nicht erlaubt.

§8.10 Pause

Pausen sind nur erlaubt, wenn ein offensichtlicher Grund, wie der Disconnect eines Spielers, vorliegt, oder beide Teams im Chat einer Pause zustimmen. In beiden Fällen darf die Pause maximal 10 Minuten andauern, es sei denn beide Teams oder ein Referee stimmen einer längeren Pause zu.

Der Missbrauch der Pausen-Funktion kann mit Strafpunkten bis hin zu einem Default Loss geahndet werden.

§8.12 Bugs

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs kann je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Penalties pro Spiel geahndet werden. Des Weiteren kann von den Referees ein Default Loss im betroffenen Match vergeben werden.

§8.13 Ergebnis Screenshot

Im Anschluss an jedes Spiel ist ein Screenshot von der post-game Lobby zu erstellen und einzureichen. Fehlende Screenshots werden mit drei bis zu sechs Minor Penalties in Wiederholungs- und Härtefällen geahndet. Jedes Team muss einen Screenshot einreichen. Ein korrekter Screenshot zeigt mindestens den gesamten Client.

§9 Spielspezifische Regeln Counter-Strike Global Offensive

§9.1 Version

Gespielt wird Counter-Strike Global Offensive in der aktuellsten, auf Steam verfügbaren Version.

§9.2 Spielmodus

Ein "Match" der regulären Saison besteht aus zwei Maps, die einzeln als Hin- und Rückrunde gewertet werden. Auf jeder Map wird ein Gewinner ermittelt, notfalls durch Overtime. Gewinnt ein Team nach Overtime, erhält es zwei Punkte und der Verlierer einen Punkt. Gewinnt ein Team nach der regulären Rundenanzahl, erhält es drei Punkte und der Verlierer null. Playoffs und Relegation werden als Best of Three (Bo3) gespielt.

§9.3 Mappool

Der Mappool besteht aus folgenden Maps:

de_mirage
de_cache
de_dust2
de_overpass
de_train
de_nuke
de_inferno

§9.4 Mapwahl

In der regulären Saison wählen die Teams verdeckt je zwei Maps raus. Aus den übrig bleibenden Maps entscheidet das Los über die beiden zu spielenden Maps. Die Vetos müssen der Ligaleitung mindestens 72 Stunden vor ursprünglichem Spieltermin mitgeteilt werden und werden sobald wie möglich veröffentlicht. Im Best of Three wählen die Teams wie folgt: Team A ban, Team B ban, Team A pick, Team B pick, Team A ban, Team B ban. Die übrige Map wird als dritte Map gespielt. Wer anfängt, entscheidet das Team mit dem besseren Seed bzw. ein Münzwurf.

§9.5 Overtime

Im Falle eines Unentschieden auf einer Map, muss das Match im MR3 (maxround 3) Modus mit 16.000 Startgeld weitergespielt werden, bis ein Gewinner gefunden wurde.

§9.6 Spieleranzahl

Es dürfen lediglich 5on5 Matches gespielt werden. Ein 4on5 oder sonstige Konstellationen sind nicht möglich. Sollte ein Team keine 5 Spieler stellen können, gilt das Team als nicht angetreten.

§9.7 ESEA Client & Anticheat

In der Liga wird über den ESEA Client mit ESEA Anticheat gespielt. Das Spielen ohne den ESEA Client ist ohne ausdrückliche Zustimmung eines Referees nicht gestattet. Die Umgehung des Client wird mit einem Major Penalty geahndet. Zudem kann das Match wiederholt oder als Default Loss gewertet werden.

§9.8 Server

Die Matchserver werden durch ESEA gestellt.

§9.9 Coaching

Bei Online-Matches sind Coaches durch das ESEA System möglich und erlaubt. Bei Offline-Matches darf sich ein Coach während des gesamten Spiels hinter seinem Team aufhalten. Der Coach kann dabei die ganze Zeit die Teamkommunikation mitverfolgen, darf jedoch lediglich während des taktischen Timeout mit den Spielern sprechen oder anderweitig interagieren. Der Coach unterliegt ansonsten während der gesamten Zeit den gleichen Regeln - insbesondere bezüglich Headset - wie die Spieler.

§9.11 Taktische Timeouts bei Offline-Matches

Jedes Team darf bei Offline-Matches pro Map vier sogenannte „taktische Timeouts“ benutzen. Dies schließt Overtimes mit ein. Der Timeout muss vor Rundenende im Chat angekündigt werden. Die Partei, die den Timeout benutzt, muss das Spiel dann zu Beginn der nächsten Runde pausieren. Ein Timeout darf nicht länger als 30 Sekunden dauern.

§9.12 Spielersettings

Die aufgeführten Spielersettings (also z.B. Config-Werte) müssen eingehalten werden.

Folgende Settings dürfen nicht verwendet bzw. verändert werden:

mat_hdr_level (startparameter)
mat_hdr_enable (startparameter)
mat_hdr_enabled (startparameter)

Alle anderen Variablen in den Konfigurationsdateien dürfen verändert werden, solange sie keinen deutlich spielentscheidenden unfairen Vorteil, vergleichbar mit der Wirkung eines Cheats, bewirken. Veränderungen am Spiel mit Hilfe eines externen Grafiktreibers oder ähnliche Tools sind verboten! Geahndet werden falsche Settings aus allen Konfigurationsdateien unabhängig davon ob diese im Counter-Strike: Global Offensive Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

Falsche Spielersettings werden mit zwei (2) Minor Strafpunkten per verbotenen Wert und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Settings haben, so erhält das Team einen default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

§9.12.1 32 Bit

Jeder Spieler muss die Color Quality auf Highest (32 bit) einstellen. Wird Counter-Strike: Global Offensive im Window Mode gespielt, muss auch die Windows Farbtiefe 32 Bit betragen. Spielt ein Teilnehmer nicht mit 32 Bit, so wird ein Major Strafpunkt vergeben und das Team erhält einen default Loss.

§9.12.2 Grafikkartentreiber oder ähnliche Tools

Veränderungen an der Spielgrafik oder Textur mittels Grafikkartentreibers, anderer Tools zur Grafikkonfiguration oder Programmen dieser Art ist verboten.

Verboten sind weiterhin sämtliche Overlays, welche im Spiel die Auslastung des Systems in irgendeiner Form wiedergeben (z.B. Nvidia SLI Anzeige, Rivatuner Overlays). Sollten solche Overlays benutzt werden wird dies mit einem (1) Major Strafpunkt und einem default Loss geahndet. Hiervon nicht betroffen sind Tools, die ausschließlich die Frames per Second (FPS) anzeigen.

§9.12.3 Customdateien

Außer Steamskins und HUDs sind keinerlei Custom Dateien erlaubt. Unter Steamskins fallen nur Änderungen am Steamlayout oder an der Konsole. Jede Änderungen von Models, Crosshairs oder sonstigen Dateien ist verboten. Spielt ein Teilnehmer mit Customdateien, so werden fünf (5) Minor Strafpunkte an das Team vergeben. Sollte ein Teilnehmer mit Custom Models spielen, so wird dies mit einem (1) Major Strafpunkt und einem default Loss für das Team geahndet.

§9.13 Nicht erlaubte Scripts

Die Benutzung von jeglichen Scripten ist untersagt. Ausnahme bilden Kauf-Scripte, Demo-Scripte, Say-Scripte oder Nickname-Scripte.

Hier ein paar Beispiele für verbotene Scripte:

- Stop shoot scripts (Use or AWP scripts)
- Center view scripts
- Turn scripts (180° or similar)
- No recoil scripts

- Burst fire scripts
- Rate changers (Lag scripts)
- FPS scripts
- Anti-flash scripts or binding (snd_* bindings)
- Bunny hop scripts
- Stop sound scripts

Geahndet werden nicht erlaubte Scripts aus allen Konfigurationsdateien, unabhängig davon ob diese im Counter-Strike: Global Offensive Ordner sind oder überhaupt geladen wurden.

Verbotene Scripte werden mit zwei (2) Minor Strafpunkte pro verbotenem Script und Spieler geahndet. Maximal werden jedoch nur sechs (6) Minor Strafpunkte pro Match an ein Team vergeben. Sollten drei oder mehr Spieler verbotene Scripte haben, so erhält das Team einen Default Loss.

Die Referees können unter bestimmten Umständen einen Default Loss vergeben, auch wenn weniger als drei Spieler verbotene Settings besitzen.

§9.14 Ingame Nicknames und Avatare

Jeder Spieler muss während eines Matches 1:1 den gleichen Nick tragen (sprich: sämtliche Zeichen und Sonderzeichen), wie im Teamsheet angegeben. Die Spieler-Avatare sollten einheitlich sein und entweder das Teamlogo oder das Portrait des Spielers zeigen. Verstöße werden mit bis zu zwei Minor Penalties pro Spieler und Phase geahndet.

§9.15 Spielerdrops

Sollte ein Spieler vor dem ersten Kill der ersten oder zweiten Halbzeit droppen, so wird die Hälfte neu gestartet. Im Fall eines Spielerdrops nach dem ersten Kill in der ersten oder zweiten Halbzeit muss die Pausenfunktion genutzt werden. Sofern der gedropte Spieler nicht zum Ende der Runde wieder auf dem Server und in seinem Team ist, muss am Ende der Runde oder zu Beginn der nächsten Runde eine Pause eingelegt werden. Das Team aus dem der Spieler gedropped ist, ist für die Pause verantwortlich. Es muss mindestens 5 Minuten auf den gedropten Spieler gewartet werden. Kommt der gedropte Spieler nicht wieder und kann das Team keinen Ersatzspieler stellen, wird das Match als default Loss gewertet.

§9.16.1 Spielerdrops bei Offline Events

Sollten mehrere Spieler bei einem Offline Event vom Server droppen, so liegt es im Ermessen der Referees ob die Runde gewertet werden kann oder ob das Match bzw. die Runde mit Hilfe der Backup Dateien neu gestartet werden muss.

§9.17 Auswechslungen

Auswechslungen sind generell während einem Match erlaubt. Möchte ein Teilnehmer einen Spieler auswechseln, so muss der Ersatzspieler bereits Ingame sein und bereit um auf den Matchserver zu connecten. Die Auswechslung muss kurz angekündigt werden, danach muss während der Freezetime das Spiel kurz pausiert werden und der entsprechende Spieler vom Server disconnecten. Der Ersatzspieler hat dann unverzüglich den Server zu betreten, damit das Match zügig fortgesetzt werden kann.

§9.18 Spielunterbrechungen

Sollte ein Spiel während der ersten drei Runden unterbrochen werden, so wird die Halbzeit neugestartet. Wenn das Spiel nach diesen drei Runden unterbrochen wird, zählen alle bis zu dieser Unterbrechung gespielten Runden. Bei einem Fortführen des Matches wird nach folgendem Ablauf verfahren:

Das Startgeld wird für die noch zu spielende Restzeit auf 5000 gesetzt.

Die restlichen noch nicht gespielten Runden müssen ausgespielt werden.

Sollten nach dieser Maphälfte noch weitere Runden zu spielen sein, muss das Startgeld wieder auf den regulären Wert 800 zurückgesetzt werden.

Sollte das Match auf einem offiziellen ESL Server ausgetragen werden, dann kann das Refereeteam auf das Laden eines Backups entscheiden um das Match fortzusetzen.

§9.19 Bugusing

Das vorsätzliche Ausnutzen jeder Art von Bugs wird pro Nutzung mit sechs (6) Minor Strafpunkten für das Team bestraft, maximal jedoch achtzehn (18) Minor Strafpunkte pro Spiel. Des Weiteren kann ein Referee je nach Situation gegebenenfalls das Wiederholen von Teilen oder des gesamten Matches anordnen oder einem Team gewonnene Runden absprechen und diese dem gegnerischen Team zusprechen. In besonders schweren Fällen können auch höhere Strafen verhängt werden. Das Ausnutzen folgender Bugs ist explizit untersagt. Sollten Bugs ausgenutzt werden, die hier nicht aufgeführt sind, entscheidet der bearbeitende Referee, ob eine Strafe notwendig ist. Ein Referee kann die Liste der erlaubten und verbotenen Bugs jederzeit ändern.

Vor dem Match:

Ladebedingte Bugs (z.B. fehlende Kisten, Leitern und ähnliches) sind vor Beginn des Spiels auf der jeweiligen Karte zu checken und sind, falls aufgetreten, durch ein Neuladen des Levels zu beseitigen. Falls sie vor Beginn des Spiels übersehen oder nicht gecheckt wurden, erklärt man sich automatisch bereit, mit den Gegebenheiten zu spielen. Ein Anspruch auf Protest besteht dann nicht.

Während des Matches:

Sich durch Wände, Böden und Decken (auch Leveldecken) durchzuhebeln (o.Ä.) ist verboten, darunter fällt entsprechend auch Skywalking. Pixelwalking ist verboten. Bomben so zu legen, dass sie nicht mehr erreicht werden können, ist verboten. Stellen, die mit Hilfe eines Teammates erreichbar sind, gehören nicht dazu! Zum Klettern gilt folgende Faustregel: Das Klettern mit Hilfe von Teammates ist generell erlaubt. Verboten sind dabei Positionen, an denen Texturen, Wände oder Böden verschwinden, wenn man bestimmte Bewegungen macht (z.B. einen Sprung). Flashbugs auszunutzen ist verboten. Das Werfen von Granaten unter Wänden hindurch ist verboten. Anmerkung: Das Werfen über Dächer und Wände ist erlaubt.

§9.20 Demoforderung

Demoforderungen sind nicht zulässig. Eventuelle Timetables müssen über die verfügbare GoTV Demo erstellt werden. Ein Referee kann jedoch jederzeit (zum Beispiel basierend auf einem solchen Timetable) Demos einzelner Spieler anfordern.

§10 Spielspezifische Regeln FIFA18

§10.1 Version

Gespielt wird FIFA18 Ultimate Team auf der Playstation 4 in der aktuellsten verfügbaren Version inklusive offizieller Patches.

§10.2 Gameaccount

Jeder Spieler hat seinen Gameaccount vor Saisonbeginn der Ligaleitung zu melden. Der Account ist für alle FIFA18 Saisons zu nutzen und darf nicht geändert werden. Die Weitergabe und/oder Nutzung des Accounts durch Dritte (Accountsharing) ist verboten.

§10.3 Spielmodus

Gespielt wird über die FIFA Ultimate Team Freundschaftsspiel-Saisons. In der regulären Saison besteht ein Match aus zwei einzelnen Spielen, die einzeln gewertet werden. Jedes Einzelspiel muss

dabei einen Sieger haben, geht also auch über Verlängerung und Elfmeterschießen. Für einen Sieg in der normalen Spielzeit erhält der Sieger drei Punkte, der Verlierer null. Für einen Sieg nach Verlängerung oder Elfmeterschießen erhält der Sieger zwei, der Verlierer einen Punkt. In den Playoffs und der Relegation besteht ein Match aus bis zu fünf Spielen (Bo5). Gespielt wird auch hier mit Verlängerung und Elfmeterschießen.

§10.3 Host

Die Spieler wechseln sich mit dem Erstellen der Spiele ab, sofern sie sich nicht anderweitig einigen. Der NAT Typ 3 ist verboten. Alle von EA empfohlenen Ports sind zu öffnen <http://help.ea.com/en/article/what-online-ports-should-i-open-for-fifa-15/>. Können zwei Spieler keine Verbindung zueinander aufbauen, kann ein Referee die Verbindung mit den Spielern überprüfen und das Spiel für einen der Spieler als Default Win werten. Notfalls entscheidet das Los.

§10.4 Einstellungen

Gespielt wird mit den von FIFA Ultimate Team vorgegebenen Einstellungen. Aus Gründen der Einheitlichkeit und Übersicht sollte in allen Matches das FIWC Stadion genutzt werden. Sind beide Spieler einverstanden, kann aber auch jedes andere Stadion genutzt werden. Ist ein Spieler nicht mit dem Stadion einverstanden, ist das Spiel vor dem Anstoß oder unmittelbar danach zu verlassen.

Erlaubt sind alle bisher verfügbaren Spielerkarten. Die Ligaleitung behält sich vor, einzelne Karten oder ganze Reihen kurzfristig zu verbieten. Trainings-, sogenannte Push-Karten, sind verboten. Nutzt ein Spieler diese, ist das anhand eines Screenshots oder Videos zu belegen und das Spiel vor oder unmittelbar nach dem Anstoß zu verlassen.

§10.4.1 Offline Einstellungen

Offline wird außerdem mit folgenden Einstellungen gespielt:

Kommentar: Aus

Musik: Aus

§10.5 Bugs

Das vorsätzliche Nutzen bekannter wie auch unbekannter Bugs wird je nach Schwere mit bis zu 6 Minor Penalties geahndet. Zudem kann eine Wiederholung des Spiels angeordnet, oder ein Default Loss vergeben werden.

§10.6 Auswechslungen

Das Wechseln von Spielern in der ersten Halbzeit ist nur nach roten Karten oder Verletzungen erlaubt und führt ansonsten zu einem Default Loss im entsprechenden Spiel des Matches.

§10.7 Pause

Das Pausieren des Spiels, auch zum Ändern der Taktik oder zum Auswechseln, ist nur bei eigenem Ballbesitz und während Standardsituationen wie z.B. Einwürfen, Ecken, Abstoßen, etc. erlaubt. Bei Verstößen entscheidet ein Referee im Einzelfall über die Strafe.

§10.8 Disconnect

Kommt es beim Stande von 0:0 zu einem Disconnect, wird ein neues Spiel erstellt. War bereits ein Tor gefallen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- a) Die Spieler einigen sich, die restliche Zeit zu spielen und die Ergebnisse zu addieren.
- b) Ein Referee entscheidet über die Spielwertung.

§10.9 Zeitspiel

Übermäßiges Zeitspiel ist verboten. Ob strafbares Zeitspiel vorliegt, entscheidet der Referee im Einzelfall. Die Strafe reicht von Strafpunkten für unsportliches Verhalten bis hin zur Spielwiederholung.

§10.10 Ergebnismeldung

Alle Einzelergebnisse sind der Ligaleitung bis Ende des Tages des Spiels im Discord oder per Email mitzuteilen. Beide Spieler sind für die Ergebnismeldung verantwortlich. Werden Ergebnisse nicht gemeldet, kann dies mit Strafpunkten geahndet werden.

§10.11 Screenshots

Es wird empfohlen, mindestens von allen Ergebnissen Screenshots zu erstellen und diese als Teil der Ergebnismeldung per Email einzusenden. Screenshots sind für Streitfälle aufzubewahren.

§10.12 Streaming (1. Division)

Jeder Spieler muss einen Twitch Channel erstellen, auf dem er ausschließlich seine ESL Meisterschaft Matches streamt. Dieser Channel darf nicht beworben werden, sondern wird lediglich an die Ligaleitung und Coveragepartner weitergegeben, um das Signal für den offiziellen Stream zu verwenden. Beim Streamen dieser Matches dürfen keine Overlays oder Logos verwendet werden.

Copyright

Der gesamte Inhalt dieses Dokuments ist Eigentum der Turtle Entertainment GmbH oder wird mit Genehmigung des entsprechenden Eigentümers der Rechte genutzt. Nicht autorisierte Verteilung, Vervielfältigung, Änderung oder andere Nutzung des Inhalts dieses Dokuments, dies schließt ohne Beschränkung jegliche Bildrechte, Zeichnungen, Text, Abbildungen oder Photographien ein, ist eine Verletzung der Copyright- und der Markenrechte und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Kein Teil dieses Dokuments darf, außer für den persönlichen Gebrauch, ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Turtle Entertainment GmbH in irgendeiner Form reproduziert oder in einer Datenbank oder einem Abrufsystem gespeichert werden.

Alle Inhalte dieses Dokuments sind nach bestem Wissen richtig und vollständig. Turtle Entertainment übernimmt keine Gewähr für Fehler oder Auslassungen. Turtle Entertainment behält sich das Recht vor, Inhalte auf den Webseiten <http://www.eslgaming.com> und <http://www.eslmeisterschaft.de> jederzeit und ohne Vorankündigung und Benachrichtigung zu ändern.